



Espresso Fishing

Az vajon karmikus, hogy valaki azonos tematikájú játékokról ír ismertetőket? Mert bár nem nekem jutott anno a hálás szerep, hogy a Fleetet bemutassam, a JEM magazin 21. számában mégis az én dolgom volt a Fish'n'Stones ismertetése, most pedig az Espresso Fishingé, miközben szándékomban áll a Fish Fish-ről is írni. Nincs más, el kell fogadnom: míg Szent Ferenc a madarakkal, én a halakkal vagyok beszélő viszonyban.

Unom a horgászást

Ez egyébként lehetne egy személyes hitvallás is, de egyúttal a játék mottója is. A játék alaphelyzetét ugyanis az adja, hogy a horgász, akit mi alakítunk, igencsak álmosan ült le a csalival és bottal a tó mellé, és talán jobb lett volna, ha másba kezd, mondjuk alszik egy kiadósat, vagy legalább iszik egy kávé. Erre talán még most is lehetősége van, és még nem késő... Lássuk, hogyan!

Az Espresso Fishing egy kockajáték, amelyben halakat próbálunk kifogni a tavat szimbolizáló dobozból. Amikor elkezdjük a játékot, megtöltjük a halastavat a játékosok számától függően halakkal, majd a kezdő játékos kezébe veszi az 5 színes (tehát nem az 1 fehér) kockát, és egyszerre dob mindegyikkel. Ellentétben a többi kockajáték elterjedt szabályával (mint pl. a Gold Nuggets, a Dino Park vagy az Alhambra kockajátékok esetén), itt nem kell legalább 1-et félretenni, majd dobni a maradékkal (vagy annál kevesebbel), hanem mindegyiket egyszer egyenként újra lehet dobni, még azt is, ami nekünk jót mutat.



És mi mutat nekünk jót? Mindenképpen egy olyan kombináció, amiben az 5 kocka között van legalább egy kukac, egy horog és egy hullám, mert csak ekkor horgászhatunk, azaz dobhatunk a fehér kockával. Amikor befejeztük a színes kockákkal való dobást (vagy azért, mert már mindegyik kockával kétszer dobtunk, vagy mert megfelel a dobott érték), összeszorozzuk a horgok és hullámok értékét. Hullámból van 1, 2 vagy $\frac{1}{2}$ értékű, amit a horoggal összeszorozva maximálisan akár 8-at is elérhetünk. Ha nem egész számra jön ki a szorzat, természetesen lefelé kerekítünk.

Ez a szorzat adja meg, hogy hányszor dobunk a fehér kockával, amelynek 6 oldalán találhatunk 1 fekete halat, 2 piros halat, 1 fekete bakancsot vagy a képregényekben az alvás egyezményes jeleként használt szövegbuborékot és benne a Zzzz hangutánzó szót. 1 fekete hal azt jelenti, hogy elvehetünk egy halat a tóból. 2 piros hal hatására, ha a dobott kukac piros, akkor 2 halat, egyébként 1 halat vehetünk el a tóból. Bakancs? Pechünkre nem fogtunk semmi ehető. Zzzz? Ekkor van komoly gond, mert ha ezt dobtuk, akkor elaludtunk, és véget is ért a dobásunk.

Kérsz egy kávé?

Ezt a helyzetet ki tudjuk védeni, ha a fehér kockával való dobás ELŐTT beadunk egyet a játék elején kapott 2, kávé szimbolizáló műanyag jelölőből, aminek hatására minden Zzzz után folytathatjuk a dobást (bár nem kapunk semmit érte). Mivel az egész játék során csak 2 kávé van, érdemes ezeket akkor bevetni, ha legalább 4 vagy több alkalommal dobhatunk a fehér kockával, vagy ha a játék vége felé már csak 1 hal hiányzik a győzelmünkhöz.





(értelemszerűen a magunk halát nem fogjuk másnak odaadni vagy a tóba visszatenni). A szabálykönyv nem egyértelmű, hogy ezen legutóbbi opciók az említett lopás helyett vagy a lopás mellett használhatók; mi úgy játszottuk, hogy a lopás mellett még egy további lehetőséget adott, ha a 3+2 minta egyúttal a kék–piros választóvonal mentén jött létre.

A játékot az nyeri, akinek több hala van; egyenlőség esetén pedig az, akinél az egy szem aranyhalacska van. Naná, hogy az, aki elsőnek vesz ki halat a tóból, ezt viszi el, hogy biztosítsa győzelmét egy döntetlen esetére is. Érdekes pontozási szabály, hogy ha a legtöbb halat szerzők között döntetlen áll fenn, de egyikük sem birtokolja az aranyhalat, akkor a második legtöbbet szerzett (a nevető harmadik) nyeri a játékot.

A horog rossz tanácsadó

Bevallom, nem játszottunk nagyon sokat ezzel a játékkal, de hagyott bennem űrt, méghozzá hogy szeretnék vele még játszani (lehet, hogy elfelejttem visszaadni cikkírás után, de ez maradjon köztünk). Ugyanis bár nincs bajom a kockadobáson alapuló játékokkal, az agyatlan dobálást nem szeretem – itt azonban nem ez a helyzet.

Mert bár lehet, hogy nagyrészt jókat dobtam, amikor egyszerre gurítottam el az 5 színes kockát, ha mégsem jó a kombináció, akkor az akár jónak tűnő értéket is újradobom, ha ez kell a még több ponthoz. De várjunk csak, és ha még rosszabbat dobok? Akkor inkább maradjunk a biztos kevésnél. És mi legyen a fehér kockával? Ha csak négyszer dobhatok, vajon nyissam ki a termoszt, és áldozzak be egyet az értékes kávéból? Hogy is ne, hogy amikor hatszor dobok, az elsőnél már elaludjak, és elvigyék az orrom elől a halakat? Ezek és az ehhez hasonló dilemmák pont jók arra, hogy a gyerekeket (mert hogy gyerekjáték a szóban forgó termék, az nem vitás) megtanítsák a komolyabb társasjátékokban később felmerülő nagy kérdésekre, és esetleg a helyes válaszokra is (ha egyáltalán van helyes válasz).

Jól szórakoztunk, az álmos horgászokon jót nevettünk, és még sértődés sem lett akkor, ha valaki nem nyert. Jó játék, próbáljátok ki!

drkiss



Espresso Fishing

Tervező:	Daide Rigolone
Megjelenés:	2014
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	Gyűjtögetős kockajáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	15 perc



board
game
geek